

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

B-1

(11)Publication number : 2002-045571

(43)Date of publication of application : 12.02.2002

(51)Int.Cl.

A63F 13/12

A63F 13/00

A63F 13/10

(21)Application number : 2000-233073

(71)Applicant : SGS:KK

(22)Date of filing : 01.08.2000

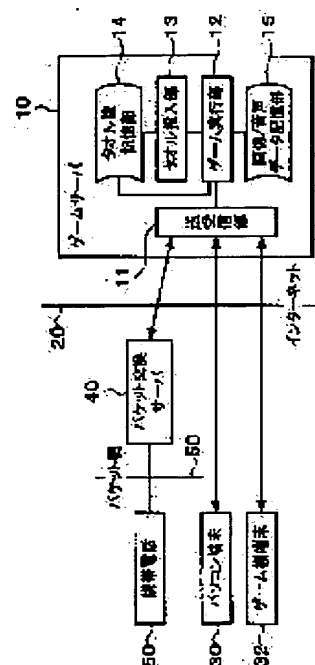
(72)Inventor : SHIMOZAWA MAKOTO

(54) NETWORK GAME

(57)Abstract:

PROBLEM TO BE SOLVED: To provide a many-person simultaneous participation type network game wherein the operation of a player affects the game progress of other players.

SOLUTION: The number of towels, whereon the time for allowing the game to progress advantageously is represented, is restricted to a specified number, which is stored in a number-of-towel storage part 14. A game executing part 12 gives instructions to a towel throwing part 13 when required to throw the towel from a player terminal such as a personal-computer terminal 30. The throwing part 13 supplies the towel to the execution part 12 according to the instructions unless the number, stored in the storage part 14, of the towels has been reduced to zero, and the above number of the towels is reduced by one.



LEGAL STATUS

[Date of request for examination]

[Date of sending the examiner's decision of rejection]

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number]

[Date of registration]

[Number of appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of requesting appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of extinction of right]

(19)日本国特許庁 (J P)

(12) 公 開 特 許 公 報 (A)

(11)特許出願公開番号

特開2002-45571

(P2002-45571A)

(43)公開日 平成14年 2 月12日 (2002. 2. 12)

(51)Int.Cl. ⁷	識別記号	F I	テーマコード(参考)
A 6 3 F 13/12		A 6 3 F 13/12	C 2 C 0 0 1
13/00		13/00	M
13/10		13/10	C

審査請求 未請求 請求項の数16 O L (全 8 頁)

(21)出願番号 特願2000-233073(P2000-233073)

(22)出願日 平成12年 8 月 1 日 (2000. 8. 1)

(71)出願人 500148709

株式会社エスジーエス

東京都品川区東五反田 1 丁目 6 番 3 号 東
京建物五反田ビル

(72)発明者 下澤 真

東京都品川区東五反田 1 丁目 6 番 3 号 株
式会社エスジーエス内

(74)代理人 100095957

弁理士 亀谷 美明 (外 3 名)

F ターム(参考) 2C001 AA00 AA13 AA14 BA00 BA06

BB00 BB04 BB07 CA01 CB01

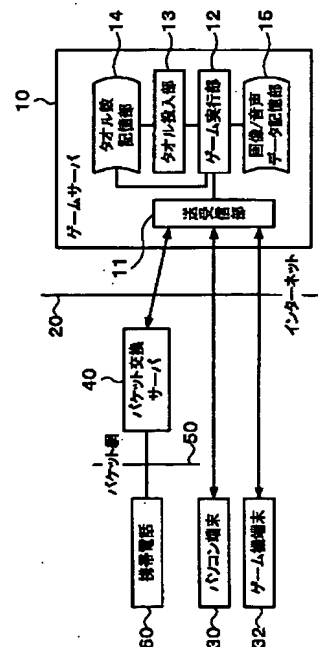
CB08 CC03 CC08 DA06

(54)【発明の名称】 ネットワークゲーム

(57)【要約】

【課題】 一人のプレイヤーの操作が他のプレイヤーのゲーム進行に影響する多人数同時参加型のネットワークゲームを提供する。

【解決手段】 ゲームを有利に進めるための時間が表象されたタオルの数は特定の数に限定されており、特定の数はタオル数記憶部 1 4 に記憶されている。ゲーム実行部 1 2 がパソコン端末 3 0 等のプレイヤー端末からタオルを投入するよう要求を受けるとゲーム実行部 1 2 はタオル投入部 1 3 に指令を発する。タオル投入部 1 3 は指令を受けてタオル数記憶部 1 4 の記憶するタオル数が 0 でない限りはタオルをゲーム実行部 1 2 に供給し、タオル数記憶部 1 4 の記憶するタオル数を 1 減ずる。



【特許請求の範囲】

【請求項1】 通信網を介してゲームサーバに接続可能な複数のプレイヤー端末をプレイヤーがそれぞれ操作することによりゲームをプレイするネットワークゲームであって、前記ゲームサーバは、前記ゲームを前記プレイヤーにとって有利な方向に導くのに必要な少なくとも一種類の要素を特定の数だけ格納した要素格納手段と、前記プレイヤー端末からの要求に応じて、前記要素を前記特定の数範囲内で前記要素格納手段から取り出して前記プレイヤー端末に供給する要素供給手段とを含むことを特徴とするネットワークゲーム。

【請求項2】 前記要素は、定期的及び／または不定期に一定及び／または不定の数か前記要素格納手段に補充される請求項1に記載のネットワークゲーム。

【請求項3】 前記要素供給手段は、前記プレイヤー端末から要求がなされた順に従って、前記要素を前記プレイヤー端末に供給する請求項1または2に記載のネットワークゲーム。

【請求項4】 前記要素は、前記プレイヤー端末の画面上に表示されるアイテムにより表象される量であり、前記要素の数は、前記量のある単位ごとに計数した数である請求項1ないし3のいずれかに記載のネットワークゲーム。

【請求項5】 前記要素供給手段は、前記プレイヤー端末ごとにゲームの進行状況を確認し、前記進行状況に応じて前記要素を供給する請求項1ないし4のいずれかに記載のネットワークゲーム。

【請求項6】 通信網を介してゲームサーバに接続可能な複数のプレイヤー端末をプレイヤーがそれぞれ操作することによりゲームをプレイするネットワークゲームであって、前記プレイヤー端末から前記ゲームサーバに対して、前記ゲームを有利な方向に導くための少なくとも一種類の要素を要求し、前記ゲームサーバが用意する特定の数の前記要素が尽きるまで、前記ゲームサーバから前記プレイヤー端末に前記要素が供給されることを特徴とするネットワークゲーム。

【請求項7】 前記要素は、定期的及び／または不定期に一定及び／または不定の数か用意される請求項6に記載のネットワークゲーム。

【請求項8】 前記要素は、前記プレイヤー端末の画面上に表示されるアイテムにより表象される量であり、前記要素の数は、前記量のある単位ごとに計数した数である請求項6または7に記載のネットワークゲーム。

【請求項9】 前記アイテムはタオルであり、前記タオルはある長さの時間を表象し、前記プレイヤー端末には前記タオルが表示されている間はサウナに入場し続けるサウナおやじが表示される請求項8に記載のネットワークゲーム。

【請求項10】 前記サウナおやじの状態は、前記タオルを頭に載せて汗が止まった体調良好な状態である頭タ

オル状態と、タオルが表示されておらず汗が止まった体調普通の状態である汗なし状態と、タオルが表示されておらず汗をかいて体調劣悪の状態である汗かき状態と、タオルが表示されておらず開いた口からよだれを流して倒れている昏倒状態とのいずれかであり、前記タオルに表象される時間の経過により、前記頭タオル状態から前記汗なし状態へ、前記汗なし状態から前記汗かき状態へ、前記汗かき状態から前記昏倒状態へ、及び前記昏倒状態からゲーム終了へと変化し、前記タオルに表象される時間の供給により、前記昏倒状態から前記汗かき状態へ、前記汗かき状態から前記汗なし状態へ、及び前記汗なし状態から前記頭タオル状態へと変化し、前記汗なし状態をゲーム開始時とし、前記頭タオル状態では前記タオルに表象される時間の供給ができない請求項9に記載のネットワークゲーム。

【請求項11】 前記サウナおやじは、前記頭タオル状態から前記汗なし状態へ変化する際には前記タオルで自分を拭き、前記昏倒状態からゲーム終了時には画面から退場し、前記昏倒状態から前記汗かき状態へ変化する際には前記タオルで前記よだれを拭き、前記汗かき状態から前記汗なし状態へ変化する際には前記タオルで自分を拭き、前記汗なし状態から前記頭タオル状態へ変化する際にはタオルを自分の頭に載せる各アニメーション動作を行う請求項10に記載のネットワークゲーム。

【請求項12】 前記タオルが表象する時間は、ランダムに及び／またはゲームの進行状況に基づいて決定される係数に応じて長さが変化する請求項9ないし11のいずれかに記載のネットワークゲーム。

【請求項13】 前記係数は以下の式(1)により決定され、前記時間は以下の式(2)により決定される請求項12に記載のネットワークゲーム。

$$n = a + b \quad \dots (1)$$

$$T = n \times t \text{ (s)} \quad \dots (2)$$

ここで、

n ：係数

a ：ゲーム開始時に設定される乱数 ($10 \leq a \leq 20$)

b ：状態変化の際に設定される乱数 ($0 \leq b \leq 20$)

T ：タオルが表象する時間

$t \text{ (s)}$ ：単位秒数 (例えば1～5秒)

【請求項14】 ゲームの進行状況に応じ及び／またはゲームの進行状況と無関係に、前記サウナおやじのセリフが前記プレイヤー端末から音声出力される請求項9ないし13のいずれかに記載のネットワークゲーム。

【請求項15】 前記昏倒状態において、稀に「ハイ！社長！」のセリフを音声出力するとともに、汗なし状態に変化する請求項14に記載のネットワークゲーム。

【請求項16】 前記プレイヤー端末には、タオルの在庫数、本日のタオルの使用数及び次回のタオル供給予定数が表示される請求項9ないし15のいずれかに記載のネットワークゲーム。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、通信網を介してゲームサーバに接続可能な複数のプレイヤー端末をプレイヤーがそれぞれ操作することによりゲームをプレイする多人数同時参加型ネットワークゲームに関し、特に各プレイヤー端末における操作が他の全てのプレイヤー端末におけるゲームの進行状況に影響を与えるネットワークゲームに関する。

【0002】

【従来の技術】インターネットやパソコン通信などの通信網を介したネットワークゲームとして現在行われているものは、ゲームサーバ（ホストコンピュータ等のコンピュータ）が各プレイヤー端末から送信されたデータに応じてゲームサーバに内蔵されたプログラムを動かして出力データを返送する個人型と、ゲームサーバが2以上のプレイヤー端末を仲介して対戦させる対戦型と、各プレイヤーがチームを組んでゲームをプレイするチーム型とに大別される。個人型のネットワークゲームにおいては、例えば個人成績リストなどにより他のプレイヤーとの成績を競うこともできるが、各プレイヤーごとのゲームは独立して進行する。対戦型やチーム型のネットワークゲームでは、一人のプレイヤーの行動が他のプレイヤーの行動に影響を与えるが、一人から数人の間にとどまる。

【0003】

【発明が解決しようとする課題】よって本発明の目的は、各プレイヤー端末における操作が他の全てのプレイヤー端末におけるゲームの進行状況に影響を与えるような多人数同時参加型のネットワークゲームを提供することにある。

【0004】

【課題を解決するための手段】上記目的を達成するために本発明は、通信網を介してゲームサーバに接続可能な複数のプレイヤー端末をプレイヤーがそれぞれ操作することによりゲームをプレイするネットワークゲームであって、前記ゲームサーバは、前記ゲームを前記プレイヤーにとって有利な方向に導くのに必要な少なくとも一種類の要素を特定の数だけ格納した要素格納手段と、前記プレイヤー端末からの要求に応じて、前記要素を前記特定の数の範囲内で前記要素格納手段から取り出して前記プレイヤー端末に供給する要素供給手段とを含んでネットワークゲームを構成した。

【0005】本発明に係るネットワークゲームにおいてはゲームをプレイするプレイヤーはプレイヤー端末を操作して、ゲームを有利な方向に導くのに必要な要素をゲームサーバから供給させる。要素は要素格納手段に特定の数だけしか格納されておらず、要素供給手段はその数の範囲内でのみ要素を供給できる。従って、一つのプレイヤー端末に要素が供給されると、他の全てのプレイヤ

ー端末にとってはゲームを有利にする手段が一つ失われたことになり、相対的に不利に働く。よって本発明によると、各プレイヤー端末における操作が他の全てのプレイヤー端末におけるゲームの進行状況に影響を与えることになり、プレイヤーは常に他のプレイヤーの存在を意識し、全体的なゲームの進行状況を考慮しつつゲームに参加することになるため、ゲームの興趣を高めることができる。また要素の投入時期を契機として、プレイヤーのゲームへの再参加を促すことが可能である。特に、ある特定のサイトに当該ゲームを設置すれば、リピーターの数を増やすことが可能となる。

【0006】好ましくは要素は、定期的及び／または不定期に一定及び／または不定の数が要素格納手段に補充されるようにすることができる。例えば一日一回だけ、決まった時間に要素を補充するようにすると、各プレイヤーはその時間をねらってプレイを開始する。さらに要素供給手段は、プレイヤー端末から要求がなされた順に従って、要素をプレイヤー端末に供給する〔早い者勝ち〕にすることができ、これによりプレイヤー間の競争が一層煽られる。要素は少なくとも一種類であって、二種類以上でもよく、例えばプレイヤー端末の画面上は武器や薬や道具や食物などのアイテムや金や燃料やヒットポイントやマジックポイントなどのゲージであり、プログラム上はこれらが表象する例えば何かの操作や処理が許容される回数、数値、時間、距離などの量である。簡単にはプレイヤー端末の画面上に表示されるアイテムにより表象される量である。その場合要素の数は、量をある単位ごとに計数した数とすることができる。例えば時間であれば10秒を一単位とし、その10秒単位が10個というように数えられる。好ましくは要素供給手段は、プレイヤー端末ごとにゲームの進行状況を確認し、進行状況に応じて要素を供給する。これにより、例えば一人のプレイヤーが要素を多数溜め込んだりすることを禁止し、あるいは許容するなどゲームの性質に応じて難易度やプレイヤー間の競争の度合いなどを調整することができる。

【0007】ゲームサーバは物理的に一台のコンピュータにより構成でき、またLAN等により接続された複数のコンピュータによっても構成できる。要素格納手段は典型的にはコンピュータに接続されたハードディスク等の補助記憶装置等である。

【0008】また本発明は、通信網を介してゲームサーバに接続可能な複数のプレイヤー端末をプレイヤーがそれぞれ操作することによりゲームをプレイするネットワークゲームであって、前記プレイヤー端末から前記ゲームサーバに対して、前記ゲームを有利な方向に導くための少なくとも一種類の要素を要求し、前記ゲームサーバが用意する特定の数の前記要素が尽きるまで、前記ゲームサーバから前記プレイヤー端末に前記要素が供給されるようにネットワークゲームを構成した。

【0009】このようなネットワークゲームにおいては、特定の数の要素が尽きてしまうとプレイヤーは要素の供給を受けられなくなる。そのためあるプレイヤーが要素を入手することは、他のプレイヤーにとっては不利に働く。よって本発明によるとプレイヤーは常に他のプレイヤーの存在を意識し、全体的なゲームの進行状況を考慮しつつゲームに参加することになるため、ゲームの興趣を高めることができる。また要素の投入時期を契機として、プレイヤーのゲームへの再参加を促すことが可能である。特に、ある特定のサイトに当該ゲームを設置すれば、リピーターの数を増やすことが可能となる。

【0010】要素は、プレイヤー端末の画面上に表示されるアイテムにより表象される量であり、要素の数は、前記量のある単位ごとに計数した数とすることができる。さらにアイテムはタオルであり、タオルはある長さの時間を表象し、プレイヤー端末にはタオルが表示されている間はサウナに入場し続けるサウナおやじが表示される。サウナおやじがサウナから退場するとゲームは終了となる。サウナおやじの状態は、タオルを頭に載せて汗が止まった体調良好な状態である頭タオル状態と、タオルが表示されておらず汗が止まった体調普通の状態である汗なし状態と、タオルが表示されておらず汗をかいて体調劣悪の状態である汗かき状態と、タオルが表示されておらず開いた口からよだれを流して倒れている昏倒状態とのいずれかをとり、タオルに表象される時間の経過により、頭タオル状態から汗なし状態へ、汗なし状態から汗かき状態へ、汗かき状態から昏倒状態へ、及び昏倒状態からゲーム終了へと変化し、タオルに表象される時間の供給により、昏倒状態から汗かき状態へ、汗かき状態から汗なし状態へ、及び汗なし状態から頭タオル状態へと変化する。汗なし状態をゲーム開始時とし、頭タオル状態ではタオルに表象される時間の供給ができないようになっている。さらにサウナおやじは、頭タオル状態から汗なし状態へ変化する際にはタオルで自分を拭き、昏倒状態からゲーム終了時には画面から退場し、昏倒状態から汗かき状態へ変化する際にはタオルでよだれを拭き、汗かき状態から汗なし状態へ変化する際にはタオルで自分を拭き、汗なし状態から頭タオル状態へ変化する際にはタオルを自分の頭に載せる各アニメーション動作を行う。

【0011】タオルが表象する時間は、ランダムに及び／またはゲームの進行状況に基づいて決定される係数に応じて長さが変化するようにすることもできる。例えば係数は以下の式(1)により決定され、時間は以下の式(2)により決定される。

$$n = a + b \quad \dots (1)$$

$$T = n \times t(s) \quad \dots (2)$$

ここで、

n : 係数

a : ゲーム開始時に設定される乱数 ($10 \leq a \leq 20$)

b : 状態変化の際に設定される乱数 ($0 \leq b \leq 20$)

T : タオルが表象する時間

$t(s)$: 単位秒数 (例えば1~5秒)

【0012】さらにまた、ゲームの進行状況に応じ及び／またはゲームの進行状況と無関係に、サウナおやじのセリフがプレイヤー端末から音声出力されるようにしてもよく、昏倒状態において、稀に「ハイ! 社長!」のセリフを音声出力するとともに、汗なし状態に変化するようにしてもよい。プレイヤー端末には、タオルの在庫数、本日のタオルの使用数及び次回のタオル供給予定数が表示されるようにすることができる。なおタオル供給予定数は、ゲーム参加のために登録された会員数や過去のアクセス数やタオル在庫数やタオル使用数等に基づいて調整することができる。

【0013】プレイヤー端末はインターネット接続可能な機器であり、例えばパソコンやコンピュータゲーム機や携帯電話やPHSである。使用する通信網はインターネット、電話回線網、パケット網等である。プレイヤー端末には通信及びゲーム実行のための専用ソフトがインストールされて、画面表示や入出力制御を行わせたりゲーム処理の一部を担当させたりすることもできる。すなわちゲームサーバはプレイヤー端末に要素を供給するのみでもよく、逆に全ての処理を自ら行ってプレイヤー端末に途中経過や結果を表す文字／画像／音声データを送信するようにしてもよい。ゲームサーバにおいて多くの処理が行われる場合、要素はゲームサーバにおけるゲームプログラムの実行のために使用されるが、例えばプレイヤー端末の画面上に要素が供給されたことをアイテムやゲージにより表示させるなど、途中経過や結果を表す文字／画像／音声のいずれかのデータの送信をもって、プレイヤー端末に要素が供給されたものとみなす。ゲームへのアクセスには会員登録を必要としても、フリーでもよい。有料とした場合には、供給された要素の数に応じて課金するようにしてもよい。

【0014】

【発明の実施の形態】次に本発明に係るネットワークゲームの一つの実施の形態について説明する。

【0015】図1は本発明に係るネットワークゲームの一つの実施の形態の主要な構成を示すブロック図である。

【0016】図1において、ゲームサーバ10はインターネット20を介してプレイヤーの保有するパソコン端末30及びゲーム機端末32に接続されている。またゲームサーバ10はインターネット20を介してパケット交換サーバ40に接続され、パケット交換サーバ40はパケット網50を介して携帯電話60に接続されている。図ではそれぞれ1つしか示していないが、パソコン端末30、ゲーム機端末32及び携帯電話60の各プレイヤー端末はそれぞれ複数が同時にゲームサーバ10に接続可能であることはいうまでもない。

【0017】ゲームサーバ10は送受信部11と、ゲーム実行部12と、タオル投入部13と、タオル数量記憶部14と、画像／音声データ記憶部15とを含む。送受信部11は各プレイヤー端末とゲーム実行部12との間でデータを送受信する。ゲーム実行部12はゲームプログラムを内蔵しており、各プレイヤー端末からの制御信号及びタオル投入部13からのタオルにより表象される時間データを受信してゲームプログラムを実行する。タオル投入部13はゲーム実行部12からの指令を受けてタオル数記憶部14に記憶されているタオル数が0になるまでゲーム実行部12に時間データを出力し、時間データを1つ出力するたびにタオル数記憶部14に記憶されているタオル数を1つ減ずる。タオル数記憶部14は、ゲーム実行部12により特定されるタオル数を記憶する。特定のタオル数は、ゲーム実行部12による演算により求められる。演算は、登録会員数、過去のタオル消費数、現在のタオル在庫残数等に基づいて行われる。タオル数は、毎日一定時間にリセットされる。またタオルは一回に供給される時間データを表象するが、時間データの実際の長さは一定ではなく、画像／音声データ記憶部15にはゲーム実行部12がゲームの進行状況に応じて読み出し、送受信部11を通じて各プレイヤー端末に送信する音声データ及び画像データが格納されている。

【0018】タオルは一回に供給される時間データを表象するが、時間データの実際の長さは一定ではなく、ゲーム実行部12により演算がなされて長さが決定される。まず係数が以下の式(1)により決定され、次に時間の長さは以下の式(2)により決定される。

$$n = a + b \quad \dots (1)$$

$$T = n \times t(s) \quad \dots (2)$$

ここで、

n：係数

a：ゲーム開始時に設定される乱数(10 ≤ a ≤ 20)

b：状態変化の際に設定される乱数(0 ≤ b ≤ 20)

T：タオルが表象する時間

t(s)：単位秒数(例えば1～5秒)

【0019】図2は携帯電話60の液晶画面を表す。液晶画面には、タイトル61、画像表示部62、数値表示部63、および入場ボタン64及びタオル投入ボタン65が表示されている。タイトル61は、「サウナおやじ」というゲームタイトルを表す。タイトル61及び画面レイアウトは画像データとして画像／音声データ記憶部15に記憶されている。画像表示部62にはサウナ内部を模した画像が表示され、さらに主人公となるサウナおやじ及び要素となる時間データを表象するタオルなどが表示される。これらの画像データも画像／音声データ記憶部15に記憶されている。画像表示部62に表示される画像の例は、図2に示す。数値表示部63は、本日のタオル配給総数、本日のタオル使用数累計、本日のタ

オル在庫残数、過去最高耐久時間、このプレーの耐久時間及び明日のタオル配給予定数の各数値を表示し、プレイヤーによるプレイヤー端末の操作の参考とする。および入場ボタン64はスタートボタンであり、タオル投入ボタン65はこの「サウナおやじ」なるゲームの実行の間にプレイヤーが操作することのできる唯一の操作ボタンである。

【0020】図3～図6は画像表示部62に表示される画像を示す。場面はサウナ内部で、登場するのはサウナおやじであり、投入されたタオルを使用して行動する。画像は実際にはアニメ画像であるが、ここには代表的なコマを示す。すなわち入場シーン、タオル頭乗せアクション、頭タオル時タオル拒否アクション、汗拭きアクション、通常汗かきアクション、倒れる寸前アクション、昏倒、床拭き、イモムシ退場の各アニメの1コマである。時間の経過もしくはタオル投入により画像は変化する。各画像データは画像／音声データ記憶部15にMP3形式で記憶されている。

【0021】サウナおやじは時々しゃべる。音声は画像／音声データ記憶部15にMP3形式で記憶されている。セリフは例えば「あー」「あつい」「だめだ」「田中も結婚か...」「2枠かあ...」など、ゲームの進行状況に関するものであったり関係ないものであったり様々である。またゲーム開始時と終了時にはサウナのドアが開閉する音が送信される。

【0022】この「サウナおやじ」ゲームの目的は、なるべく長い時間サウナおやじをサウナに入場させておくことにある。タオル投入ボタン65によりタオルを投入することにより入場時間は延びるが、タオルの数には制限があり「早い者勝ち」である。従って一人のプレイヤーがタオルを投入すると他のプレイヤーの分が減ることになる。タオルは前述のように一日一回だけその数がリセットされる。プレイヤーはその時間をねらってプレイを開始すると、タオルの在庫が大量にあるので入場時間を延ばしやすい。

【0023】なおゲームサーバ10の提供する「サウナおやじ」に参加する資格は無制限にしてもまた制限付にしてもよく、また無料で提供しても、有料で提供してもかまわない。例えば、ゲームサーバ10の提供する「サウナおやじ」を事前登録が必要な会員登録制にした場合には、プレイヤーがゲームを楽しむためには、プレイヤーは各プレイヤー端末をゲームサーバ10に接続して住所氏名／クレジットカードのナンバー等を入力してパスワード及び識別符号列を受信する。パスワードはプレイヤーが控えておき、ゲームサーバ10への接続時に入力する。識別符号列は各プレイヤー端末に内蔵されてゲームサーバ10による端末の識別に利用される。課金は接続時間及びタオルの供給数に従量する。

【0024】次に図7を参照しつつ本実施の形態のゲーム手順について説明する。図7は、「サウナおやじ」ゲ

ームの実行の手順を示すフローチャートである。

【0025】まず図2のおやじ入場ボタン64を押してゲームがスタートする。スタート時にはゲーム実行部12により乱数である係数a及び係数bが決定され(ステップS1、2)サウナおやじの入場シーンのアニメが表示される(ステップS3)。ゲーム開始当初は汗なし状態が表示されて汗なしアニメループが展開される(ステップS4)。すなわちタオル投入ボタン65によりタオルが投入されない限り(ステップS41)、タイムアウトになるまで所定の時間がカウントされる(ステップS42)。

【0026】所定の時間は係数a及び係数bから算出されたタイムアウト係数nに基づいて決定される。タイムアウト係数nは前述のように $a+b$ であり、aは10~20でbは0~20であるから、タイムアウト係数nは10~40の範囲である。これに $t(s)$ を乗ずることにより所定の時間を得る。 $t(s)$ は例えば1sであるから、所定の時間は10~40sである。

【0027】ステップS41においてタオル投入ボタン65によりタオルが投入されたとすると、タオル頭乗せアニメが表示され(ステップS43)、係数bが再度決定され(ステップS44)、頭タオルアニメループに突入する(ステップS5)。ここでもタイムアウトになるまで所定の時間がカウントされる(ステップS52)が、タオルを投入しても(ステップS51)、タオル拒否アニメとともに(ステップS53)カウントが続行される。そしてタイムアウトになると汗拭きアニメ(汗なし)が表示され(ステップS54)、再度係数bが決定されて(ステップS55)、汗なしアニメループに戻る(ステップS4)。

【0028】もしも汗なしアニメループにおいてタイムアウトになるまでタオルが投入されなければ、再度係数bが決定された後(ステップS45)、汗かきアニメループに突入する(ステップS6)。

【0029】汗かきアニメループにおいては時間経過に従い通常汗かきアクション、倒れる寸前アクションの汗かきアニメが順次表示される。アニメはタオルが投入されるか(ステップS61)タイムアウトになるまで(ステップS62)継続される。タオルが投入されると汗拭きアニメ(汗なし)が表示され(ステップS63)、係数bが決定された後(ステップS64)汗なしアニメループ(ステップS4)に戻る。

【0030】タイムアウトになると、係数bが決定された後(ステップS65)昏倒アニメループに入る(ステップS7)。ここでもタオルが投入されない限り(ステップS71)タイムアウトまで(ステップS72)昏倒アニメが表示される。タオルが投入されると床拭きアニメが表示され(ステップS73)、係数bが決定された後(ステップS74)汗かきアニメループに戻る。タイムアウトになるとイモムシ退場アニメが表示され(ステ

ップS75)、サウナおやじがサウナから退場してゲームは終了する。

【0031】このように[サウナおやじ]ゲームにおいてはプレイヤーはプレイヤー端末を操作して、タオルをゲームサーバ10から供給させる。タオルはタオル数記憶部14に特定の数だけしか格納されておらず、タオル投入部14はその数の範囲内でのみタオルを供給できる。従って、一つのプレイヤー端末にタオルが供給されると、他の全てのプレイヤー端末にとってはゲームを有利にする手段が一つ失われたことになり、相対的に不利に働く。よって[サウナおやじ]ゲームにおいては各プレイヤー端末における操作が他の全てのプレイヤー端末におけるゲームの進行状況に影響を与えることになり、プレイヤーは常に他のプレイヤーの存在を意識し、全体的なゲームの進行状況を考慮しつつゲームに参加することになるため、ゲームの興趣を高めることができる。

【0032】

【発明の効果】以上のように本発明によると、各プレイヤー端末における操作が他の全てのプレイヤー端末におけるゲームの進行状況に影響を与えるような多人数同時参加型のネットワークゲームを得ることができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】図1は、本発明に係るネットワークゲームの一つの実施の形態の主要な構成を示すブロック図である。

【図2】図2は、図1の実施の形態における携帯電話の画面を示す図である。

【図3】図3は、図2の画像画面に表示される画像を示す図である。

【図4】図4は、図2の画像画面に表示される画像を示す図である。

【図5】図5は、図2の画像画面に表示される画像を示す図である。

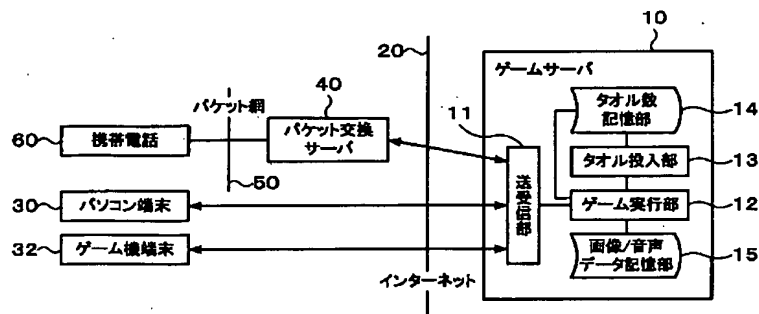
【図6】図6は、図2の画像画面に表示される画像を示す図である。

【図7】図7は、図1の実施の形態のゲーム手順を示すフローチャートである。

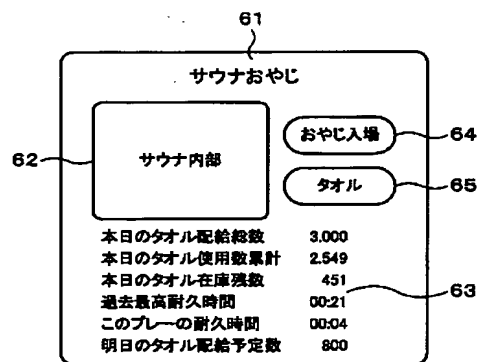
【符号の説明】

- 10 ゲームサーバ
- 11 送受信部
- 12 ゲーム実行部
- 13 タオル投入部
- 14 タオル数記憶部
- 15 画像/音声データ記憶部
- 20 インターネット
- 30 パソコン端末
- 32 ゲーム機端末
- 40 パケット交換サーバ
- 50 パケット網
- 60 携帯電話

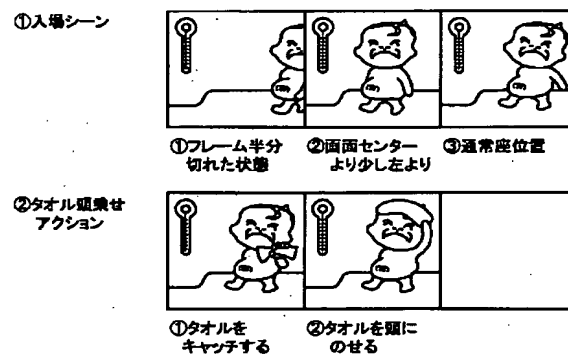
【図1】



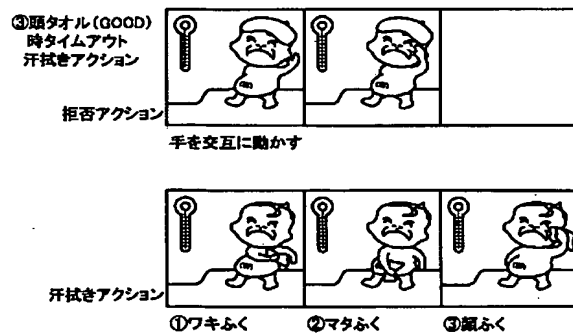
【図2】



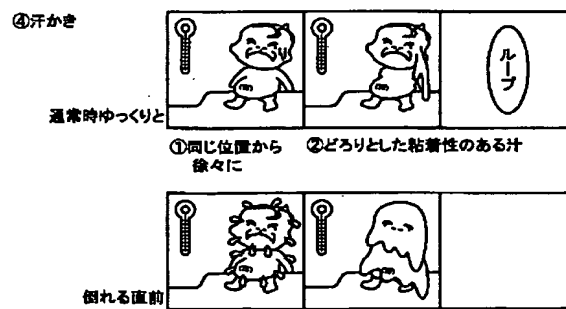
【図3】



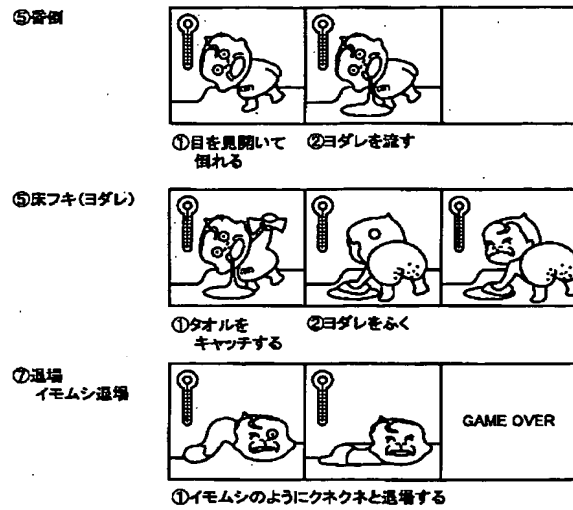
【図4】



【図5】



【図6】



【図7】

